



Roteiro audiovisual

Neste segundo módulo intitulado “Roteiro audiovisual”, que é parte integrante de nossa disciplina sobre Técnicas Audiovisuais, vamos nos concentrar numa breve revisão sobre aspectos do Roteiro e trazer para a discussão alguns de seus elementos principais. Portanto, o presente material de apoio tem por finalidade complementar nosso encontro e lhe auxiliar na compreensão da temática que estudamos ao longo da segunda aula do curso.

Roteiro

A ideia para um audiovisual geralmente nasce sem ter uma forma definida. A grande arte de roteirizar é dar forma a esse primeiro pensamento. Para isso fazemos escolhas narrativas. E estas devem ser eficazes. O trabalho de roteiro é meticuloso e com muito método.

Assim, ao ter aquela ideia genial e querer transformar em roteiro, vamos precisar seguir as etapas de desenvolvimento. Lembrando que antes de sentar-se para escrever o roteiro propriamente dito, já se deve ter passado por um processo de desenvolvimento do universo dos personagens, enredo, pensar em todas as possibilidades e narrativas que combinam com o estilo de produção, como será gravado aquele formato, da forma que você imaginou tudo isso! Aí você parte para materializar.



Vamos lá, o **primeiro passo** para você chegar no roteiro consciente e eficaz é a "long line" que é a sua ideia em uma linha só. Ou seja, é toda a ideia da sua série ou filme condensada em uma sentença. Essa sentença pode ter mais de uma linha, mas tem que ser uma sentença, pois é muito fácil se fazer digressão, é muito fácil fugir do assunto real da série. Assim a "long line" está ali para mostrar qual é o conflito a resolver e você não pode fugir disso.

Segundo passo é o argumento ou sinopse. Argumento no caso de longa, sinopse no caso de série. O argumento de um filme é o enredo contado inteiramente e em prosa. Prosa para quem não lembra é só o texto corrido no Word mesmo. Parágrafo abaixo de parágrafo, sem diálogos. Um texto com descrição, mas sem muitos detalhes. Exemplo, fulana pega o cachorro ou fulana compra uma caixa de chocolate. Maria se sente magoada, ou o clima está tenso entre fulano e ciclano. No caso da sinopse pode ser: este episódio inteiro vai ter um tom dramático. Em geral o argumento tem de 5 a 8 páginas e a sinopse do episódio da série umas 5 páginas porque costuma ter até 40 minutos, 1 hora.

Terceiro passo é o "Bet sheet" que representa toda vez que a história se move. Ou seja, é toda vez que você tem uma ação, que alguma coisa acontece. Exemplo, fulano vai ao shopping ou fulano compra uma blusa, ou fulano esbarra com ciclano no shopping. Lista-se todas as ações que podem ser descritas, em meia linha cada, uma abaixo da outra. Não tem descrição, é só a ação mesmo.

Quarto passo é quando o roteiro começa a tomar forma!! Chamada de escaleta, traz todas as cenas já com cabeçalho e indicando o que que vai acontecer em cada uma.

E onde se coloca uma breve descrição com em média 3 linhas. Exemplo, nessa cena acontece isso e aquilo. É noite, locação ...erna. Na escaleta ainda não tem diálogo, é quase como se fosse um sumário do seu roteiro. Porque você vai ter o número exato de cenas que o seu roteiro terá.

Vale destacar a diferença entre cena e Bet sheet. Um Bet sheet pode levar mais de uma cena, e às vezes tem cena que nem tem Bet sheet.

Quinto passo é o out-line que é uma escaleta com mais detalhes. Essa, geralmente, é usada só para séries porque nesta modalidade de audiovisual geralmente se tem uma sala de roteiro com 6 a 7 pessoas trabalhando nos vários núcleos da série e quem escreve o roteiro geral é só uma.

O out-line é feito por todos os roteiristas da sala de roteiro, então é algo que todo mundo concordou. Às vezes o out-line está tão bem escrito, tão bem delimitado que o roteirista só transcreve. Em um longa você vai da escaleta direto para o roteiro.

Chegamos ao **sexto passo**. Enfim chegamos ao nosso roteiro! Agora sim você vai formatar em um software especializado para escrever roteiro Master Scenes (sim não deve ser feito no word por causa das margens e caixas. Há quem faça no word, mas dá um trabalhão, as escaletas com os diálogos e as ações do terceiro passo, Bet sheet.

Elementos do Master Scenes

O roteiro é a partitura que rege todas as etapas do processo caríssimo que é fazer um filme.

É uma linguagem que absolutamente todo mundo entende, desde o pessoal da produção, os da montagem, dos efeitos especiais, até o diretor. Todo mundo entende e essa formatação muito rigorosa é para não gerar dúvidas. O roteiro não pode ter metáforas, não pode ter simbolismo, não pode deixar pontas soltas. Tem que ser muito claro o tempo inteiro.

Os elementos que merecem atenção ao preencher as informações para o seu roteiro formato Master Scenes para compor essa linguagem universal são:

O cabeçalho – Indica a locação e o momento do dia em que a cena está acontecendo

Rubrica ou ação - Onde se sente o tema (se é uma cena de tensão por exemplo), o tom, o estilo da narrativa.

Diálogos - São as falas, têm o nome do personagem

Transições - São usadas só em casos muito específicos

Ele precisa ser bem técnico e específico. Ele é a fonte de instruções primárias para a produção e para o elenco. O cabeçalho é dividido sempre em 3 partes.

A primeira coisa é dizer se a cena será externa ou interna. Lembrando que externas são muito mais caras do que internas.

Segundo é dizer onde é a locação (qual é o nome da locação) por exemplo casa de praia. Lembre-se que deve ser o mais específico. Por exemplo, casa de praia abandonada, assim se você tem, por exemplo, só casa de praia é diferente de casa de praia abandonada,

pois assim a produção já sabe que tem que botar umas teias de aranha ali, colocar uma mancha na parede.

O **terceiro** elemento é o momento do dia em que se passa a cena. Opte sempre por manhã, tarde ou noite. Nunca ao amanhecer ou ao entardecer, pois são períodos muito curtos e se por acaso algo sair errado (como um ator errar a fala) tem-se pouco tempo para refazer e muitas vezes a cena precisará ser remarcada pois o período de tempo já acabou.

A parte que vem logo embaixo do cabeçalho é denominada Ação. Onde se dá uma descrição do que está acontecendo na cena, onde as pessoas estão posicionadas, se tem alguma decoração que é relevante para a narrativa, se é um local que está mais arrumado, onde se tem um personagem metódico no ambiente ou se é um local bagunçado porque o personagem é desleixado.

Lembrando-se de duas máximas do audiovisual. Primeiro, o roteiro não é literatura. Segunda, você não escreve nada que não é filmável. Exemplo: Não podemos escrever "Maria está se sentindo muito aflita, seus pensamentos atordoam sua mente como uma tempestade". Como representar isso de forma concreta e pontual? Roteiro é visual!!! Não é literatura!! Lembrem-se de que drama é ação. Você não escreve ações interiores, você escreve ações exteriores. Então escreva, "Maria anda de um lado para outro freneticamente no quarto, batendo seus tamancos no chão. Ela rói suas unhas e transmite uma expressão consternada".

Pronto, você deu uma instrução. Disse que o ator precisa estar consternado na hora, indicou para o pessoal do som que tem um tamanco batendo ali, o que vai indicar que está querendo transmitir uma sensação de ansiedade. Usou "freneticamente" como verbo. Ou

seja, usou tudo que se pode usar para transmitir uma sensação com ações.

Em alguns momentos se pode usar parênteses abaixo do nome do personagem para apontar uma ênfase de atuação. Porém, é desejável que se use a menor quantidade possível de parênteses. Só se for muito necessário porque não se quer que o ator se sinta invadido no trabalho dele. Os parênteses servem para dar indicações específicas de tom, ou de pausa, ou de movimento para o ator.

Personagem

Vamos entender quem é e como fazer um protagonista de uma estrutura narrativa clássica. Mas não dá para a gente começar a falar disso sem falar da origem da palavra protagonista.

Prot significa primeiro Agonista significa conflito, então nós temos o primeiro em conflito, ou seja, o principal em conflito. A jornada do herói serve para ensinar alguma coisa para a gente. É sair de um lugar mais familiar para um lugar menos familiar, vai amadurecer neste processo e com isso o espectador vai aprender alguma mensagem moralizante. Mas para a gente dizer que esse personagem, que ao longo de toda a jornada, de toda essa aventura que ele vai percorrer, ele vai ter essa evolução psicológica, esse amadurecimento emocional, a gente vai dizer que ele tem um defeito no início da trama. Será que isso é correto? Sim, é correto falar que o nosso protagonista tem um defeito no início da trama e que ele vai corrigir este defeito. É o que a gente chama de problemática de caráter, ou seja, tem um personagem que ao longo da narrativa evolui, amadurece e torna-se uma pessoa melhor ao final da jornada, por corrigir este defeito de caráter que ele tinha no início. Na jornada do

herói o protagonista sempre quer alguma coisa, ele quer alcançar alguma coisa ele quer atingir um objetivo. Agora imagine que sempre que o herói quer alguma coisa, que ele precisa alcançar determinado objetivo, o defeito inicial impede que ele o alcance e vocês sabem o que isto significa: isto significa conflito, ou seja, ele quer alguma coisa, mas ele não consegue da forma como ele está, então ele precisa se modificar para que ele consiga ter aquela coisa. Por isso que o protagonista é o principal em conflito, o primeiro em conflito, porque ele sempre é o primeiro personagem que aparece na trama, ele é sempre o principal e ele sempre tem o conflito principal da trama, que é o que vai carregar a jornada.

Nosso protagonista tem alguma imaturidade de caráter, alguma problemática e ele deseja alguma coisa muito ou ele precisa de alguma coisa só que é exatamente essa imaturidade, esse problema no caráter dele que impede que ele alcance, ou seja, ele vai passar por uma jornada transformadora, vai passar por uma aventura de amadurecimento que ao final vai fazer com que ele, uma vez resolvido o seu problema de caráter, consiga alcançar aquilo que ele queria no início da trama ou seja o conflito vai ser resolvido. O conflito que foi instaurado no início, por esse atrito entre o problema de caráter e o que o protagonista quer, é resolvido ao final quando o personagem se transforma. A jornada do herói é bem didática, ela é bem pedagógica. Isso serve para o personagem também. Ele vai ter uma certa imaturidade não são 2, não são 3, não é uma que se desdobra em mais 2 depois; é uma única só. Você vai explorar somente um aspecto do caráter do seu protagonista ao longo de toda a trama de uma estrutura clássica como é a jornada do herói. Mas, eu queria dar mais 5 camadas psicológicas para o protagonista. Você pode fazer isso numa estrutura que não é a jornada do herói. Porque a jornada do herói tem que ser simples, tem que ser de fácil entendimento, porque todo mundo na sala de cinema tem que olhar e

entender olha esse personagem é vaidoso e na cena seguinte olha só ele é vaidoso e na seguinte olha só ele é vaidoso porque se não entendeu na primeira cena, na segunda, na terceira, na quarta, uma hora ela vai entender, uma hora vai entrar na cabeça dela ou até mesmo algum personagem fala ao longo da trama que o protagonista é vaidoso e que isso vai ser modificado ao longo da jornada. Por isso a simplicidade no personagem. A gente costuma dizer que os personagens desse tipo de estrutura são mais planos, então você só vai explorar um aspecto do caráter dele. Vamos pegar exemplos práticos de filmes. Depois vocês podem dar uma olhada para verificar como eles fizeram a construção do personagem. No filme Esqueceram de Mim o Kevin é um menino levado, esse é o problema de caráter dele. Ele quer atenção da família dele. Ele passa os primeiros 10 minutos do filme tentando conseguir carinho e atenção de alguém e não consegue porque ele é um menino levado. Está aí o conflito dele e o que acontece no final da narrativa é que ele aprende a ter responsabilidade, ele aprende a gostar da família dele e dessa forma ele consegue de volta o carinho que ele tanto queria.

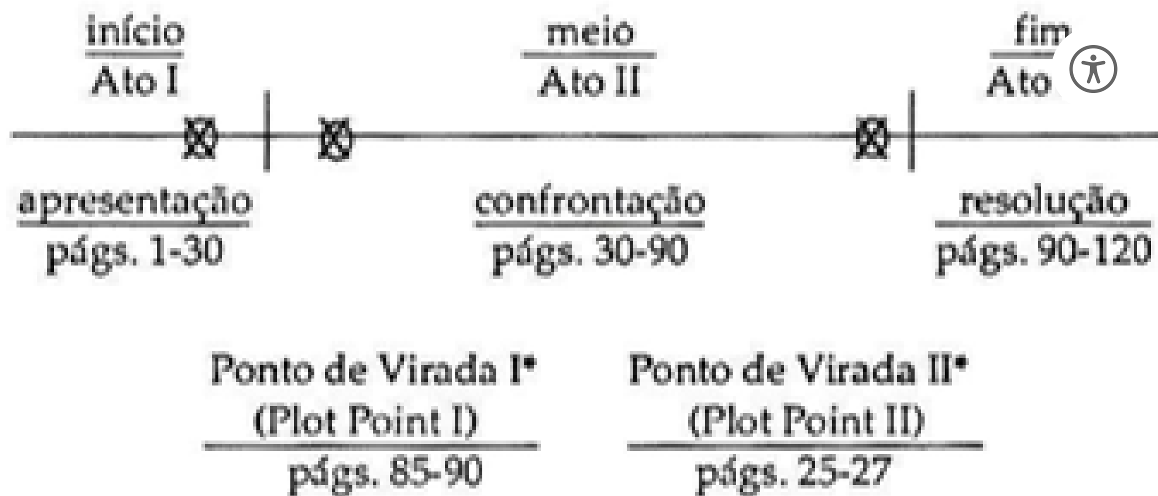
Geralmente o nosso protagonista tem sonhos muito grandes, no entanto uma certa soberba que o impede de alcançar esses sonhos. Então, ele passa por uma trajetória que os deixa mais humildes e ao final consegue atingir o seu sonho. Nesses exemplos vocês viram que ficou muito claro que a gente tem os personagens que ganham somente um aspecto de seu caráter trabalhados ao longo de toda a trama e que isso não é problema nenhum. Na verdade, isso é muito positivo, esse tipo de estrutura, que busca simplicidade, que busca ser entendida por todos, ela é muito democrática ela é acessível para todos tanto que os blockbusters, os filmes industriais, eles optam por usar essa estrutura exatamente por esse motivo, pela sua clareza. Então, nem precisa ficar pensando em 1001 camadas para o seu protagonista, basta buscar a simplicidade, não precisa mudar de

assunto que o seu filme vai ser muito eficiente e muito bom. Vamos fazer uma recapitulação: nosso herói é o indivíduo que tem uma problemática de caráter que vai ser corrigida ao longo da trama, ou seja, ele vai amadurecer e ele também precisa de um conflito para que se tenha atenção dramática, as pessoas se interessem por assistir aquilo. Para isso, colocamos no protagonista algum desejo algo que ele queira alcançar ou algo que ele deva alcançar, só que é exatamente a imaturidade dele que o impede de concretizar aquilo e para que esse conflito seja narrado de uma forma simples e efetiva nós não damos camadas que fujam deste problema principal para o protagonista a gente trabalha esse único aspecto ao longo de toda a trama.

Plot Point

Plot Point quer dizer Ponto de virada. Este esquema que estamos vendo, que começa com a apresentação, como já sabemos, e nesse encadeamento de ações entre episódios e eventos. Está no início, meio e fim. E o que marca que você tem que fazer alguns ganchos. Aquela coisa para prender seu público. Se você pensou em novela é o momento em que chama o próximo capítulo. Ou o suspense para ver a próxima cena, é aí que acontece o Ponto de virada.

Conceituando, Plot Point é um evento que engancha na ação e muda sua direção.



Para você entender a estrutura tem 3 atos simples começo, meio e fim como em uma redação que tem introdução, desenvolvimento e conclusão. A estrutura de 3 atos e os Plot Points são basicamente um guia para você escrever uma história.

O primeiro Ato é obviamente a introdução. Ele tem, aproximadamente, os primeiros 25% da sua história. Ele geralmente é difícil porque você tem que colocar muita coisa, muita informação em pouco tempo. Você tem que apresentar os personagens, mostrar os problemas que eles estão enfrentando, familiarizar o espectador nesse novo mundo.

O segundo Ato é cerca de 50% da história e é sem dúvida o maior. Ele é realmente a parte do desenvolvimento. Nesse momento, geralmente, o personagem deixa o mundo que conheceu e vai para um mundo diferente. Ou ele vai para uma situação diferente. É nesse Ato também, que vamos ter um momento de risco, de problemas. Nesse Ato podemos ter os subPlots que são partes da história, mas não necessariamente da trama central. Por exemplo, não é o romance do mocinho e da mocinha (história principal), mas pode ser a carreira da mocinha ou uma amizade do mocinho com um colega. Não são a história principal, mas vão ajudar a compô-la.

No terceiro Ato está a conclusão da história. É nessa parte que vai, geralmente, a chamada batalha final. Momento em que vai se decidir se o final vai ser um felizes para sempre, ou não.

É nessa parte que tudo fica claro e os motivos da história aparecem.

Voltando aos Plots Point, o primeiro é chamado de Evento Incitante. Pode ser também chamado de catalisador.

É aquela parte em que começa a mudança, é a parte em que abre uma porta, uma oportunidade para o personagem sair do mundo dele e ir para um outro, uma outra situação. Esse Evento Incitante geralmente se encaixa na metade do primeiro Ato. E, logo no finalzinho do primeiro ato, nós temos o segundo momento que é o chamado ponto de virada 1. Este é o que marca a transição do primeiro ato para o segundo.

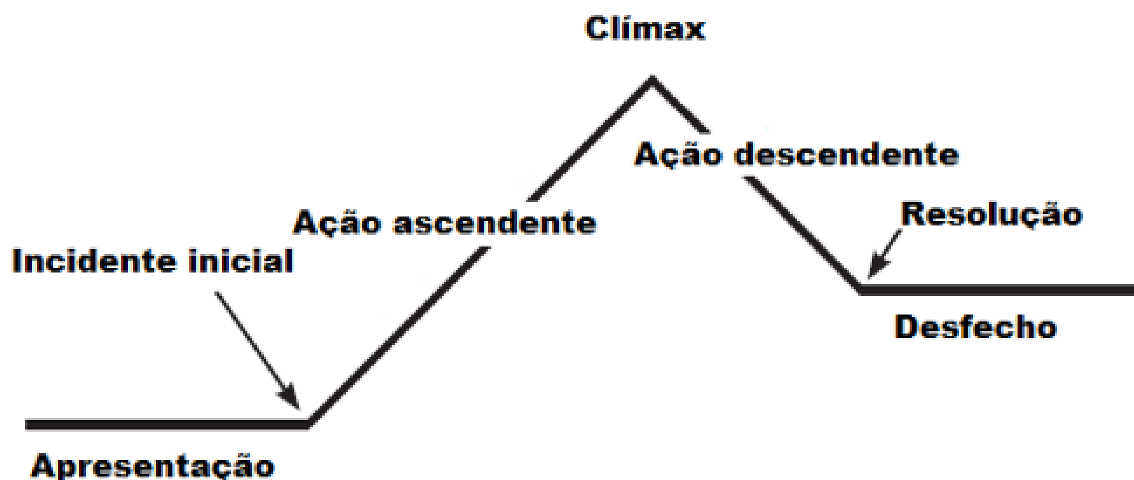
A partir do momento que o personagem cruzar esse limite é que aumentam os riscos, aumentam os problemas, que o personagem principal vai ter um objetivo de fato. É aqui o momento em que o personagem central escolhe como agir.

No meio do segundo Ato geralmente tem o chamado Midpoint. Esse é o terceiro momento e está geralmente no meio do segundo Ato, e por consequência também no meio da história.

A partir desse ponto a gente vai ter um aumento de consequência pessoal para o personagem. Um aumento de riscos pessoais para o personagem, mesmo que eles já sejam bem altos. É nesse momento que se vê o crescimento e as dificuldades que o personagem tem. Que já enfrentou, e que vai enfrentar.

O Plot Point 4 é chamado de ponto de virada 2. Ele serve basicamente, como o primeiro ponto de virada, para marcar a transição, agora do segundo ato para o terceiro. É geralmente nesse momento, em que está tudo dando errado para o personagem, que ele pega força suficiente para poder enfrentar o vilão na Batalha final durante o terceiro Ato. Esse é também o momento em que se tem alguma verdade revelada. Por exemplo, se a gente não sabia quem era o antagonista é nesse momento que se descobre.

No meio do terceiro ato nós temos o quinto e último plot point principal que é o clímax



É a parte mais emocionante da história. É aquele momento em que o protagonista vai usar tudo que aprendeu durante a história toda, para ganhar ou perder.

Atividade Extra

Para se aprofundar no assunto desta aula assista:

Leia o texto Roteiro cinematográfico: narrativa clássica, estudo e aplicação. Disponível no site Teses, da USP.

Veja o Documentário do Ônibus 174. Disponível no YouTube.

Referência Bibliográfica

ANTERO, K. D. L; MELO, M. R. D. **Roteiro e Storyboard**. Curitiba: Intersaberes, 2021. Disponível em <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/186644>. Acesso em: 12 jul de 2022. **(acesso em 13/12/2022)**

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2009.

LESKOSKY, Richard. **The illusion of reality and the reality of illusion in animated film**. Semiotics, 1988. Disponível em <https://www.pdcnet.org/cpsem/content/cpsem_1988_0460_0465>. Acesso em: 12 jul de 2022. **(acesso em 13/12/2022)**

MOLETTA, Alex. **Criação de Curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo**. [recurso eletrônico] São Paulo: Summus, 2019. Disponível em <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/180871>. Acesso em: 12 jul de 2022. **(acesso em 13/12/2022)**

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

Ir para exercício